

## W. Shakespeare, *Enrico IV* : appunti e suggerimenti

[ i riferimenti sono all'edizione Melchiori, Mondadori 1991. Le due parti del dramma sono abbreviate in *IH4* e *2H4* ]

### I. Appunti

#### 1. Drammaturgia shakespeariana

Nel 1596 l'olandese Johannes de Witt riferisce che a Londra erano attivi quattro teatri pubblici, due a nord della città (The Theatre, The Curtain) e due a sud, sulla riva meridionale del Tamigi (The Rose, The Swan). Sono situati fuori della giurisdizione urbana, perché il teatro è proibito dalla municipalità cittadina. De Witt ha lasciato un disegno dell'interno dello Swan, il quale, egli dice, poteva contenere fino a tremila spettatori: si vede una struttura poligonale a cielo aperto, un palcoscenico che arriva fino a metà della platea (posti in piedi) e una serie di palchi coperti con posti a sedere. Il palcoscenico è quasi spoglio; in fondo ci sono due porte per le entrate e uscite degli attori e, sopra, una galleria (che poteva essere usata per la musica, come in *IH4* III.i,219-21 e *2H4* IV.ii,136).

La compagnia di Shakespeare recitava al Theatre, ma deve aver fatto uso anche del Curtain; nel 1599 passò al Globe, appena costruito sulla riva meridionale del Tamigi.

Un altro viaggiatore, lo svizzero Thomas Platter, riferisce di aver visto nel 1599 un *Giulio Cesare* rappresentato alle due del pomeriggio da una quindicina di attori. Deve trattarsi del dramma di Shakespeare rappresentato al teatro del Globe, allora appena inaugurato (e oggi ricostruito). Il *Giulio Cesare* ha una quarantina di personaggi: alcuni attori facevano evidentemente il *doubling*, recitando due o più parti non simultanee e non immediatamente consecutive (per avere il tempo di cambiarsi e rivedere la parte).

La rappresentazione avveniva alla luce del giorno e con scarse robe di scena. “*Enter a CARRIER with a lantern in his hand*” (*IH4* II.i): l'ingresso nel palcoscenico vuoto indica l'inizio di una nuova scena e la lanterna indica l'ambientazione notturna, lasciata all'immaginazione degli spettatori. La descrizione di un sole sanguigno che sorge dietro un collina e del vento che sibila tra le foglie annunciando un giorno di tempesta (*IH4* IV.i,1-6) dà l'ambientazione e l'atmosfera della battaglia di Shrewsbury.

Le didascalie (*stage directions*) del testo indicano quasi solo le entrate e uscite dei personaggi: la localizzazione e la scenografia sono lasciate all'immaginazione degli spettatori, opportunamente indirizzata dalle battute dei personaggi – in *2H4* I.i,145 sappiamo dalle sue parole che Northumberland è entrato in scena con una stampella, e in *2H4* II.iii,24 apprendiamo il modo di parlare di Hotspur. La localizzazione della battaglia nella didascalia di *2H4* IV.i è un'eccezione. È il patto drammaturgico di questo teatro, espressamente formulato nel prologo dell'*Enrico V*: come faremo, si chiede l'attore che introduce il dramma, a rappresentare in questa buca i vasti campi di Francia con due monarchie che si scontrano sul campo di battaglia di Agincourt? Faremo affidamento, risponde rivolgendosi al pubblico, sulle forze della vostra immaginazione: quando vedete un uomo, immaginate di vederne mille, e quando sentite parlare di cavalli, immaginate di vederne gli zoccoli stamparsi sul terreno (un effetto di primo piano che dovrà aspettare il cinema per essere realizzato!).

Gli scontri di eserciti si risolvono così in scontri fra individui: la battaglia di Shrewsbury nella prima parte dell'*Enrico IV* è rappresentata da una serie di duelli – Douglas-Blunt (travestito da re), Douglas-re, Douglas-principe, principe-Hotspur; ed è preceduta da scene di parlamento tramite emissari delle due parti (la battaglia di Gaultree, nella seconda parte, si risolve solo nel parlamento fra i capi). Le operazioni sono scandite da suoni di tromba (*parley*, parlamento; *alarum*, assalto; *retreat*, ritirata) e tamburi (*2H4* IV.i,348).

L'unità drammaturgica è la scena (la divisione in atti è convenzione tipografica dei testi a stampa, e può essere ignorata). La scena è un'unità d'azione, di tempo e di luogo: quando tutti i personaggi escono e il palcoscenico che resta vuoto per qualche secondo, questo è il segnale di fine scena – è il segnale che lo spettatore deve aspettarsi un cambiamento di azione e/o di tempo e/o di luogo.

Ci sono casi in cui, essendoci continuità d'azione e tempo ma cambiamento fra luoghi contigui, sono possibili diverse divisioni sceniche. Nel primo *Enrico IV* la battaglia (cioè i duelli) viene fatta cominciare in V.iii, finiti gli episodi di parlamento fra le due parti; ma qualche edizione (come la Melchiori) la fa iniziare già in V.ii, segnando un'unica scena (qui c'è solo spostamento da un punto all'altro del campo di battaglia).

Un altro caso è l'episodio della morte del re nel secondo *Enrico IV*. Riavutosi da un malore, il re chiede di essere portato in un'altra stanza (*2H4* IV.ii,131-2): potrebbe essere accompagnato fuori e fatto rientrare (cambio di scena), facendogli interrompere e poi riprendere il discorso. Oppure potrebbe essere accompagnato in un altro punto del palcoscenico, mentre continua a parlare, senza cambio di scena.

**2. Scene e disegno scenico dell'Enrico IV**

La successione delle scene configura un determinato disegno scenico. L'inizio del primo *Enrico IV* vede un'alternanza, e un contrappunto, di scene alte (in verso) e scene basse (in prosa): personaggi che fanno la storia e decidono le sorti del paese, e personaggi che sono impegnati in attività quotidiane, di divertimento o di lavoro.

	I			II				III		
high life	i		iii			iii		i	ii	
low life		ii		i	ii		iv			

Marcato è il contrappunto fra I.iii e II.i: i baroni del nord decidono di ribellarsi e allearsi con scozzesi e gallesi contro il re, facendo addensare nubi di tempesta sul paese; due vetturali cominciano la loro giornata lavorativa preoccupandosi per le loro bestie e lamentandosi di vitto e alloggio della locanda.

Il disegno scenico del primo *Enrico IV* può configurarsi come fatto di due movimenti, con una scena intermedia che fa da raccordo e scambio. Due azioni parallele nel primo movimento, la ribellione (alto) e la rapina-burla (basso), con la seconda che confluisce nella prima nella scena del colloquio tra re e principe: da questa scena parte, nel secondo movimento, un'azione comune che coinvolge tutti i personaggi – la guerra.

ribellione ⇔ III.ii ⇔ guerra  
 rapina-burla ↗

Anche il secondo movimento vede un'alternanza di scene fra i due campi opposti, finché questi confluiscono sul campo di battaglia in V.iii-iv:

	III	IV			V				
re	iii		ii		i				v
							iii	iv	
ribelli		i		iii		ii			

NOTA: V.ii e V.iii sono un'unica scena nell'edizione Melchiori (V.ii; altre edizioni fanno cominciare V.iii dopo V.ii,100 dell'edizione Melchiori).

*2H4* ripete l'impianto di *IH4*: due movimenti, con una scena di raccordo (III.i). Nel primo movimento, ancora una ribellione, guidata dall'arcivescovo di York, e scene di strada e di taverna

con Falstaff; nel secondo, la sconfitta dei ribelli, la morte del re e la successione del principe. Qui l'evento culminante non è la battaglia (come in *IH4*, in cui il principe riscatta il proprio onore), ma la successione, in cui il nuovo re riafferma legge e ordine confermando il Chief Justice e bandendo Falstaff (*justice vs riot*).

La scena di raccordo, III.i, non fa procedere l'azione (il re malato non è in grado di agire), ma fa da pausa lirico-meditativa (apostrofe al sonno e riflessione sui rivolgimenti della natura e della storia).

*2H4* è più lunga di *IH4* quanto a numero di parole, e vede giganteggiare Falstaff – non perché parli di più ma perché gli altri parlano di meno:

	Falstaff	king	prince	Hotspur	ch. justice	tot.	verse	prose
<i>1 Henry IV</i>	5.499	2.559	4.360	4.317		23.912	13.151	10.761
<i>2 Henry IV</i>	5.465	2.280	2.341		1.135	25.722	11.940	13.154

Falstaff giganteggia anche fisicamente: nella sua prima entrata è accompagnato da un minuscolo paggio che mette in risalto la sua stazza.

I numeri fanno anche pensare che *2H4* abbia più personaggi di *IH4*. Tra i personaggi minori spiccano l'ostessa (1.416 parole) e il giudice Shallow (1.550: un famoso attore shakespeariano, Laurence Olivier, ha dato, nel 1945, una memorabile interpretazione di Hotspur nella prima parte e di Shallow nella seconda).

### 3. Tempo storico e tempo drammaturgico

Il tempo drammaturgico delle due parti dell'*Enrico IV* condensa in pochi mesi avvenimenti che nella realtà storica si sono svolti dal 1400 al 1413: la battaglia di Shrewsbury, che chiude *IH4*, è del 21 luglio 1403; quella di Gaultree, rappresentata in *2H4*, è del 1405 (e una terza, riferita brevemente in *2H4* IV.iii,97-9, è del 1408), mentre la morte di Enrico IV e l'ascesa al trono del principe Enrico sono del marzo 1413.

#### 3.1 Prima parte

*IH4* si apre con un'indicazione assoluta di tempo: siamo nell'anno 1400 (*IH4* I.i,26: settembre, I.i,52). Le indicazioni successive sono relative. Il re convoca un consiglio a Windsor per “mercoledì prossimo” (*IH4* I.i,102) – e questo è evidentemente il tempo della scena *IH4* I.iii, in cui il re riceve e litiga con i Percy.

Le scene in cui è presente il principe Hal fino al suo incontro con il padre in III.ii si svolgono in tre giorni consecutivi: in *IH4* I.ii,130-1 la rapina-burla di Gad's Hill (sulla strada Londra-Canterbury) è detta essere per “domani mattina alle quattro”: e sono appunto le quattro del mattino in *IH4* II.i,1-2 quando l'episodio ha inizio; la burla poi si consuma la notte dello stesso giorno nella taverna di Eastcheap, a Londra (*IH4* II.iv), durante la quale il principe è chiamato a corte per il mattino dopo (*IH4* II.iv,348) – e l'incontro di re e principe avviene in *IH4* III.ii, durante la quale scena giunge notizia che i ribelli si sono riuniti a Shrewsbury (Shropshire) “l'undici di questo mese” (III.ii,165-6), al che il re dà disposizioni per marciare separatamente contro di loro e riunirsi a Bridgnorth “fra una dozzina di giorni” (*IH4* III.ii,177-8).

Se le scene di Hal (*IH4* I.ii; II.i,ii,iv; III.ii) si svolgono in tre giorni, quelle di Hotspur che con esse si alternano (*IH4* I.iii; II.iii; III.i) hanno durata più lunga, di qualche mese. In *IH4* II.iii,27-8 Hotspur dice di essere già d'accordo con gli altri ribelli per riunirsi in armi “il nove del prossimo mese” (e devono essere passati almeno due settimane da quando in *IH4* I.iii lo zio Worcester ha proposto di cercare l'accordo con gli altri nemici del re, perché è da tanto tempo che in *IH4* II.iii,40 Lady Percy lamenta lo straniamento del marito); e in *IH4* III.i,82 Mortimer conferma che l'incontro dei ribelli è fissato a Shrewsbury (*IH4* III.i,82). Poi in *IH4* III.ii,165-6 si dirà che l'incontro è avvenuto “l'undici di questo mese”.

	I		II				III	
prince	ii		i	ii		iv		ii
Hotspur		iii			iii		i	

Le due serie di scene hanno due distinte cronologie, e la loro successione alterna non è anche successione temporale: per avere quest'ultima bisognerebbe immaginare le scene di Hal tutte successive a *IH4* III.i. L'alternanza è di rappresentazione, non è successione cronologica.

L'alternanza ha ragioni drammaturgiche: presentare i due antagonisti, il cui confronto – introdotto dal re in *IH4* I.i – è il tema centrale della prima parte.

### Luoghi

Corte e taverna, Londra e la strada per Canterbury (Gad's Hill), il nord dell'Inghilterra e il Galles, la campagna del Warwickshire (Coventry: *IH4* IV.ii) e quella dello Shropshire, dove un sole sanguigno sorge sul campo di battaglia di Shrewsbury (*IH4* V.i), e York. In *IH4* III.i una mappa evoca la geografia della Gran Bretagna suddivisa dai fiumi Trent (nord e sud) e Severn (est e ovest).

### 3.2 Seconda parte

*2H4* riprende subito dopo la battaglia Shrewsbury che chiude *1H4*, con le voci contrastanti sul suo esito (*2H4* I.i) e i preparativi di una nuova ribellione (*2H4* I.iii). Scene ed eventi hanno luogo in immediata successione temporale nell'arco di poche settimane: così la malattia del re è menzionata nella scena di taverna *2H4* II.ii,30-40, la vediamo come insonnia in *2H4* III.i, la sentiamo ricordata alla fine dell'episodio di Gaultree *2H4* IV.i,428 e la vediamo infine inscenata in *2H4* IV.ii (dove il re riceve notizia della soppressione della doppia ribellione avvenuta storicamente nel 1405 e nel 1408) – e il principe lascia in fretta la taverna in *2H4* II.iv alla notizia che il re è a Westminster e ricompare al capezzale del padre in *2H4* IV.ii (già al corrente della sconfitta dei ribelli, *2H4* IV.ii,144: la 'fretta' di Hal ha evidentemente una cronologia dilatata rispetto agli altri avvenimenti).

Il tempo incalza nella seconda parte («We are time's subjects, and time bids be gone» *2H4* I.iii,110; cfr. *2H4* II.iv,373-4) ed è fatto oggetto di meditazione – il tempo della storia (come nel monologo del re in *2H4* III.i, dove si va indietro di 10 anni) e quello della vita (come nella rimemorazione di Shallow, *2H4* III.ii, dove si va indietro di 55 anni).

Riferimenti cronologici sono in queste due scene, III.i e III.ii, che sono in contrappunto serio-comico fra loro. In *2H4* III.i il re, che è detto malato da due settimane, «this fortnight» (104), ricorda avvenimenti di dieci e otto anni prima – ma otto anni dalla deposizione di Riccardo II nel 1399 ci porterebbero al 1407, una data incompatibile con gli altri avvenimenti del dramma (Gaultree è del 1405). La scena ha evidentemente una cronologia separata, richiesta dalla meditazione sul tempo.

E una cronologia a sé ha anche III.ii, dove i ricordi di giovinezza del giudice Shallow vanno indietro di 55 anni (III.ii,221), fino ai tempi di Thomas Mowbray, duca di Norfolk (1366-1399), di cui Falstaff era paggio, e di John of Gaunt (1340-1399), padre di Enrico IV (e ci sono anacronismi come la moneta menzionata in III.ii,233 «Harry ten shilling» – Henry VII 1485-1509 – e la menzione del Clement's Inn, III.ii,15, una scuola di legge fondata nel 1480 circa). La profondità temporale evocata da Shallow non si concilia né con il tempo storico (rimanderebbe al 1350) né con quello drammatico delle altre scene: è rimemorazione della vita individuale fatta di ricordi (abbelliti) di giovinezza, di compagni e conoscenti scomparsi e dei piccoli cambiamenti della quotidianità (parole di moda, prezzi del bestiame).

#### Luoghi

Un castello nel nord, strada, taverna e corte a Londra, York e la foresta di Gaultree, la campagna del giudice Shallow (è detta essere nel Gloucestershire in V.i,433,481; ma in III.ii,42-3, «Stamford

fair», sembra piuttosto essere nel Lincolnshire: forse più un errore di Shakespeare che un tentativo di Falstaff di ritardare il suo arrivo a York).

#### 4. *Honour, riot, justice*

Le due parti dell'*Enrico IV* vertono su due confronti, fra il principe e due altri personaggi.

*Honour vs riot* – onore e dissipatezza: in *IH4* è la rivalità a distanza fra Hal e Hotspur, proposta dal re nella prima scena, quando vede in Hotspur «the theme of honour's tongue» e suo figlio macchiato da «riot and dishonour» (*IH4* I.i,80-4), riformulata in *IH4* III.ii e risolta nel duello finale, in cui il principe riafferma il proprio onore e si riscatta, come aveva promesso all'inizio (*IH4* I.ii,226) e ribadito in *IH4* III.ii,132.

*Riot vs justice* – disordine e ordine: *2H4* vive invece nell'attesa del confronto tra il futuro re e Falstaff; e nell'attesa il ruolo del re è preso dal suo rappresentante quale garante della giustizia, il Chief Justice, che si confronta subito con Falstaff nelle prime due scene in cui appare quest'ultimo, *2H4* I.ii e II.i.

*Riot*, la parola introdotta dal re in *IH4* I.i in opposizione a *honour*, è ripresa in *2H4* IV.ii dallo stesso re, ora morente e assillato dal timore che il *riot* (vita dissipata) del principe si traduca in *riot* (disordine, sovvertimento della legge) dell'intero regno quando Hal diventerà re (*2H4* IV.ii,266-270). Il suo opposto è ora *form* (legge e ordine, *2H4* IV.ii,251). Ed è questo *riot* l'aspettativa di Falstaff (già formulata nella prima parte, «When thou art king...», *IH4* I.ii,23-62). Alla notizia della successione di Enrico V il suo grido di esultanza è «The laws of England are at my commandment [...] and woe to my Lord Chief Justice!» (*2H4*, V.iii,134-135). Ma non sa che il nuovo re ha già riconfermato il Chief Justice e ribadito l'intento, espresso già all'inizio (*IH4* I.ii,220), di frustrare le attese di tutti (*2H4* V.ii,126-127) – anche quelle di Falstaff.

#### 5. Falstaff

Il *riot* che il re rimprovera al principe all'inizio di *IH4* è invece ridefinito da Hal come licenza festiva («playing holidays», *IH4* I.ii,213), temporanea sospensione della norma e della serietà e instaurazione del divertimento, del gioco, del riso. A questa consapevolezza si accompagna la determinazione di smentire le aspettative che gli altri hanno su di lui («...falsify men's hopes», *IH4* I.ii,220), mostrandosi pronto ad assumersi i compiti che il tempo gli propone e capace di assolverli.

È questa frustrazione delle attese («To mock the expectation of the world, /To frustrate prophecies», (2H4 V.ii,126-127) che poi si autoriconosce appena divenuto re.

Falstaff è invece la licenza festiva che si vuole permanente: per lui dovrebbe essere sempre festa, e sempre giovinezza, e sempre vita. Il suo disordine festivo è la negazione delle alternanze del tempo (holiday / workday, giovinezza / vecchiaia, vita / morte).

Il comico di Falstaff è iperbolicamente composito: in lui si riconosce il personaggio del vizio nel teatro allegorico tardo-medievale – *gula, luxuria, acedia* – a cui si aggiungono il codardo, l'ufficiale corrotto, lo scroccone; e il tutto accompagnato da inesauribile arguzia (*wit*), usata in particolare a scopo diversivo: per avvalorare il suo modo d'essere (catechismo dell'onore in *IH4* V.i,127-141, elogio pseudo-medico dello sherry in *2H4* V.i,438-458) ed eludere le rampogne altrui e non farsi zittire e svergognare (l'istinto che gli ha fatto riconoscere il principe in *IH4* II.iv,279-286). Eludendo la sua stessa coscienza, come quando volge in motti di spirito quel *memento mori* e dannazione che è il naso avvinazzato di Bardolph (*IH4* III.iii,30-50).

Si ride di e con Falstaff – ed egli iperbolicamente si vanta di infondere *wit*, 'spirito' vivificatore, in quel composto di creta e di follia che è l'uomo: «The brain of this foolish-compounded clay, man, is not able to invent anything that intends to laughter more then I invent, or is invented on me; I am not only witty in myself, but the cause that wit is in other men» (*2H4* I.ii,7-11).

Falstaff è il re del mondo del disvalore, opposto a tutto ciò che si afferma come valore nel principe – coraggio, onore, generosità e senso delle alternanze temporali. In Hal si assiste al costituirsi di una regalità rilegittimata (contro la dubbia legittimità del padre, che ha deposto un re legittimo per diritto divino). Una regalità immanente, mondana, temporale, che si rilegittima dal basso con Hal che mette a frutto la temporanea abolizione festiva della distanza e della gerarchia per ripercorrere la scala sociale da «prentice» a «prince» (*2H4* I.ii,177) ed esperire in sé il corpo politico che dovrà rappresentare, rivivendone le forme di vita e di lingua (vedi la parodia di Francis e Hotspur in *IH4* II.iv). Una regalità basata sul senso del tempo e della storia – sulla necessaria immanenza dell'esserci storico. Falstaff è l'intensificazione comica di questa mondanità. «Banish plump Jack, and banish all the world» (*IH4* IV.iv,501-2): non il semplice essere al mondo, ma l'esserci come gioia, come riso, come festa.

«Give me life» (*IH4* V.ii,162) è la parola d'ordine di Falstaff sul campo di battaglia di Shrewsbury; ed è qualcosa di più del rovesciamento della parola d'ordine di Hotspur dettata dall'onore «Die all, die merrily» (*IH4* V.i,134). L'uccisione di Hotspur morto è infatti il trionfo della vita sulla morte: la figurazione grottesca di Falstaff che si carica sulle spalle il due volte morto Hotspur è rovesciamento utopico dell'ordine delle cose – il vivo che si porta via la morte!

«FALSTAFF riseth up» (*IH4* V.iii,109): questa didascalia della prima parte condensa tutta l'irriducibile vitalità del personaggio, e la sua comica, e perciò illusoria, indistruttibilità. Falstaff è la negazione di quelle alternanze del tempo che Hal sa riconoscere e assecondare: con la consapevolezza che trova espressione nel monologo finale di *IH4* I.ii, e con la prontezza che trova spregiudicata manifestazione nell'episodio dell'autoincoronamento in *2H4* IV.ii.

La festa di Falstaff colora di sé il tempo storico del primo *Enrico IV*: anche la rivolta baronale è disordine festivo, esuberanza giovanile (la battaglia è per Hotspur zuffa di ragazzacci, *IH4* II.iii,95), disordine inevitabile con altrettanto inevitabile ritorno all'ordine: a un ordine nuovo, dopo che quello vecchio ha accettato di morire allegramente («... die merrily» *IH4* V.i,134). «O Harry, thou hast robbed me of my youth!» (*IH4* V.iv,76), si lamenta Hotspur morente, e la sua morte è effettivamente la fine del mondo giovanile di *IH4*.

All'inizio di *2H4* sono tutti vecchi e malati, e il paradigma della festa cede il posto alla più tradizionale metafora fisiologica: la ribellione è riconnotata come malattia del corpo politico. Anche Falstaff si sente malato, e ha mandato la sua urina dal medico, e malato risulta essere, ma all'alluce (*2H4* I.ii,1-2,256). E vecchio si dovrà confessare lui stesso («I am old, I am old», *2H4* I.iv,279), sia pure costretto dall'effetto congiunto del vino e delle carezze di Doll. Ma è momentaneo tralignamento, perché Falstaff non cessa di professarsi giovane, come aveva rivendicato in faccia ai derubandi di Gad's Hill («young men must live!», *IH4* II.ii,92-93) e come ribadisce al Chief Justice («we that are in the vaward of our youth», *2H4* I.ii,184). Il quale gli restituisce un'icastica immagine di senescenza: «Have you not a moist eye, a dry hand, a yellow cheek, a white beard, a decreasing leg, an increasing belly? Is not your voice broken, your wind short, your chin double, your wit single, and every part about you blasted with antiquity?» (*2H4* I.ii,188-92). Al che Falstaff replica opponendo la sua nascita pomeridiana, con testa bianca e pancia tonda: a significare di essere vecchio solo quanto a giudizio e intelletto, giovane in tutto il resto. Nella prima parte il principe lo aveva apostrofato con una metafora stagionale, «the latter spring... All-hallown summer» (*IH4* I.ii,165-6, 'primavera attardata... estate di San Martino'), vale a dire giovane per comportamento dissipato, vecchio per età. E sarà ricordandogli la sua vecchiaia che lo bandirà dalla sua presenza: «I know thee not, old man» (*2H4* V.v,49). 'Vecchio uomo' è anche l'uomo non rigenerato. E il disconoscimento chiude perentoriamente la parentesi festiva aperta nella prima parte: «I know you all» (*IH4* I.ii,204).

*IH4* termina con il trionfo dell'irriducibilità comica di Falstaff; *2H4* con la sua mortificante cacciata – che è anche la fine della sua invulnerabilità comica. L'epilogo di *2H4* promette il suo ritorno nel dramma successivo, l'*Enrico V*: ma qui sentiremo l'ostessa raccontarne la morte con commossa partecipazione («the King has killed his heart», *H5* II.i) – il naso affilato, i piedi gelati, le

mani che annaspano, la bocca che farfuglia, l'ultima battuta su Bardolph («he saw a flea stick upon Bardolph's nose, and he said it was a black soul burning in hell», *H5* II.iii; nell'*Enrico V* Bardolph finisce impiccato dagli stessi inglesi per sacrilegio, con un'ultima menzione del suo naso, «but his nose is executed, and his fire's out», *H5* III.vi).

E lui che si diceva nato alle tre del pomeriggio (*2H4* I.ii,195-196) e non conosceva altro uso del tempo che la dissipatezza (vedi le rampogne del principe alla battuta con cui entra nel dramma in *1H4* I.ii), muore nel mezzo di una doppia alternanza, di giorno («even just between twelve and one») e di marea («even at the turning o' the tide», *H5* II.iii). Un contrappasso.

## II. Suggerimenti

Si suggerisce di preparare un dossier per l'esame, raccogliendovi materiale di analisi e illustrazione delle opere lette: tabelle, schemi, riproduzioni di dipinti o disegni o foto, citazioni da altre opere letterarie, informazioni su luoghi, persone ed eventi storici, schede tematiche, ricorrenze lessicali (concordanze), commenti personali.

Ecco alcuni argomenti:

### 1. Swan e Globe

Cerca in Internet il disegno dello Swan fatto da de Witt nel 1596, e confrontalo con l'interno del Globe oggi ricostruito (foto in Internet).

### 2. Mappa

In *1H4* III.i si fa uso di una mappa della Gran Bretagna. Trovane una e segna i toponimi menzionati nelle due parti del dramma.

### 3. Discorso e poesia

I versi 4-31 e 45-56 di *2H4* III.i hanno carattere lirico-meditativo e potrebbero essere letti come poesie indipendenti, da paragonare, per es., con i sonetti shakespeariani di tema analogo. L'insonnia amorosa è il tema dei sonetti 27 e 28, mentre nel 64, sempre in chiave amorosa, torna il tema ovidiano dei rivolgimenti del tempo nel mondo naturale (*Metamorfosi*, XV,259-269). Trova e metti a confronto i testi.

#### 4. Tabelle

Fa una tabella delle scene dell'*Enrico IV* con la distribuzione dei personaggi. Ecco, come esempio, le prime tre scene di *1H4*:

		I		
		i	ii	iii
1	king	x		x
2	Lanc	x		
3	Westm	x		
4	Blunt	x		x
5	Falstaff		x	
6	prince		x	
7	Poins		x	
8	North			x
9	Worc			x
10	Hotspur			x
...				
min		4	1	2
max		4	3	5

x = presenza

x = presenza continua

min, max = numero minimo e massimo di personaggi presenti in scena

I personaggi, numerati nella prima colonna, sono in ordine di prima apparizione (sono le parti parlate, escludendo le comparse); e la x indica presenza nella scena. I personaggi possono darsi il cambio durante la scena; è quindi opportuno segnare se ci sono personaggi presenti durante tutta la scena (presenza continua). Ci sono scene senza presenze continue?

Se il numero minimo di personaggi in scena è 1, c'è un soliloquio: quali personaggi hanno soliloqui?

Quanti personaggi, o parti parlate, ci sono nelle due parti dell'*Enrico IV*? Assumendo che la compagnia di Shakespeare avesse a disposizione 15 attori, quali parti potrebbero essere 'raddoppiate' (*doubling*), cioè assegnate allo stesso attore (due, tre forse anche quattro)? Parti minori, non simultaneamente in scena e non immediatamente consecutive (per dar tempo all'attore di cambiare costume e ripassare la parte).

#### 5. Quarto e folio (vedi G. Melchiori, *Shakespeare*, Laterza 1998, pp. 10ss)

Trova in Internet il facsimile del frontespizio del primo quarto di *1H4* e di *2H4*, e del frontespizio del folio del 1623 con il ritratto di Shakespeare.

## 6. Varianti

Quarto e folio hanno spesso lezioni differenti. Un esempio è la posizione della battuta «Where's Bardolph?» di *2H4* I.ii,50. L'edizione Melchiori, p. 274 nota, segue il folio mettendola alla fine del discorso di Falstaff; ma il quarto la inserisce prima come incidentale. Trova in Internet la pagina corrispondente del quarto. Vedi anche la didascalia iniziale di *2H4* V.iv (con il nome dell'attore per cui era stata pensata la parte).

## 7. Oldcastle e Falstaff (vedi G. Melchiori, *Shakespeare*, Laterza 1998, pp. 253ss)

Una traccia di revisione dell'*Enrico IV* è nello *speech-prefix* (abbreviazione del nome del personaggio che parla) di *2H4* I.ii,125 (edizione Melchiori, p. 278 nota). Trova in Internet la pagina corrispondente del quarto.

## 8. Giochi di parole

Il *wit* ('arguzia', 'motto di spirito') fa spesso uso del gioco di parole (*pun*), che può essere basato su polisemia (*colt/uncoltd*: *1H4* II.ii 38-40; *prick on/off*: *1H4* V.i,130-1), omofonia (*waste/waist*: *2H4* I.ii,147-9), letteralizzazione (*backbite*: *2H4* V.i,34-6).

Il gioco di parole su *horn* in *2H4* I.ii,47 è basato su triplice polisemia ('corno dell'abbondanza', 'corna (coniugali)', 'lanterna'); quello su *colour* e *die* in *2H4* V.v,89-92 combina polisemia e omofonia (*colour* 'colore', 'finta', 'bandiera', ma anche *collar*, 'cappio'; e *die-dye*).

Elencane alcuni (vedi note nell'edizione Melchiori, Mondadori 1991), riporta come sono stati resi in italiano, e proponi anche tu qualche resa.

## 9. Concordanze

La rilevanza di un tema è segnalata dalla ricorrenza delle parole che lo formulano: così il tema della 'malattia' in *2H4*. Per rilevare le occorrenze di una parola in un testo (o un corpus di testi) si usano le concordanze, che sono l'insieme dei contesti (verso o riga) in cui la parola compare. Usa un programma per concordanze con un testo elettronico dell'*Enrico IV* per fare ricerche di parole chiave. Il testo elettronico di *1H4* e *2H4* è al sito

<http://www.maldura.unipd.it/dllags/brunetti/letteratura1.html>

dove è anche il link per scaricare il programma per concordanze **AntConc**, di Laurence Anthony

<http://www.antlab.sci.waseda.ac.jp/software.html>

Ecco, per es., \*redeem\* (l'asterisco è carattere jolly): la concordanza è nel riquadro grande, con la parola allineata e colorata (tra parentesi angolari i riferimenti ad atto, scena e verso; se si clicca sulla parola si può vedere il contesto più ampio e verificare chi la usa); nella prima colonna i nomi dei file sottoposti a spoglio, nella seconda la numerazione delle occorrenze, e nell'ultima il file di appartenenza di ciascuna di esse. La diversità del numero di occorrenze nei due file indica che la parola fa parte del lessico caratteristico di *IH4*.

Cerca altre parole tematiche; verifica, per es., la distribuzione di *riot\** nelle due parti.

The screenshot shows the AntConc 3.2.1w (Windows) 2007 interface. The main window displays a concordance search for the term '\*redeem\*'. The search results are shown in a table with three columns: Hit, KWIC, and File. The search term is '\*redeem\*' and the search window size is set to 50. The results show 7 hits across two files: henry\_iv\_1.txt and henry\_iv\_2.txt.

Hit	KWIC	File
1	fence a skill; <1.2.0206> Redeeming time when men think least	henry_iv_1.txt
2	<1.3.0087> Be emptied to redeem a traitor home? <1.3.0088> !	henry_iv_1.txt
3	time serves wherein you may redeem <1.3.0183> Your banished hor	henry_iv_1.txt
4	<1.3.0209> So he that doth redeem her thence might wear <1.3.(	henry_iv_1.txt
5	rom me! <3.2.0133> I will redeem all this on Percy's head <3	henry_iv_1.txt
6	ile: <5.4.0049> Thou hast redeemed thy lost opinion, <5.4.00!	henry_iv_1.txt
7	, but my going, nothing can redeem it. <LADY PERCY> <2.3.00(	henry_iv_2.txt

Search Term:  Words  Case  Regex  
 \*redeem\* [Advanced] Concordance Hits: 7 Search Window Size: 50  
 Total No.: 2 [Start] [Stop] [Sort]  
 Files Processed: [Reset] [Progress Bar]  
 Kwic Sort:  Level 1 [0]  Level 2 [0]  Level 3 [0]  
 [Save Window] [Exit]